

Objectif : se repérer dans l'espace d'une page, comparer des quantités

But du jeu : arriver le premier en posant toutes ses images sur son parcours. Si le loup arrive avant un Chaperon, il mange la grand-mère !

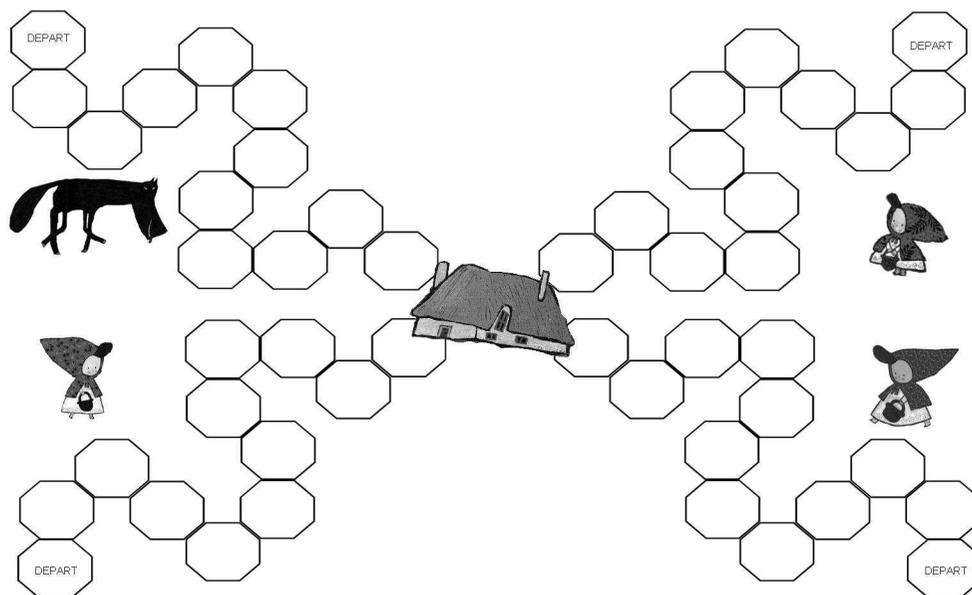
Déroulement : 4 joueurs : 1 loup, 3 Chaperon. 4 dés. Les joueurs lancent leur dé simultanément. Celui qui a le nombre le **plus petit** gagne et pose **une étiquette** sur son parcours.

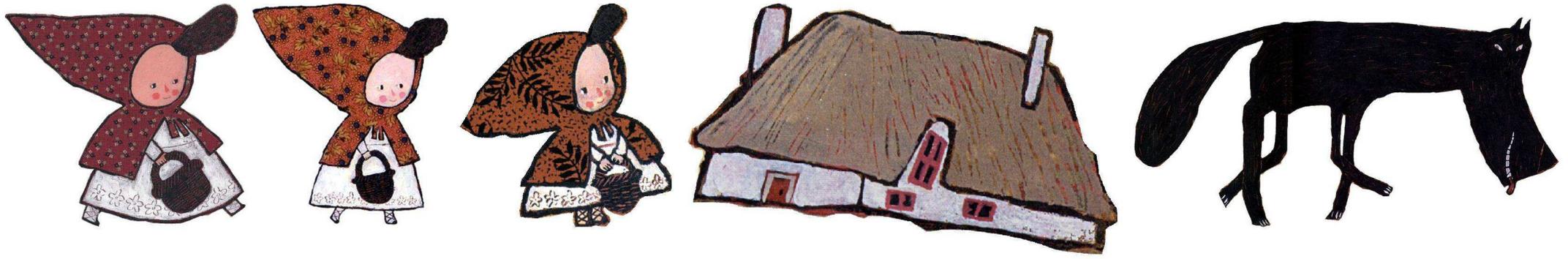
Imprimer 4 parcours qui convergent vers la maison au centre du plateau (schéma ci-dessous).

Niveau PS MS : 4 joueurs. A tour de rôle, les joueurs lancent 1 dé (constellation 1,2,3) et posent le nombre d'images correspondant sur le parcours.

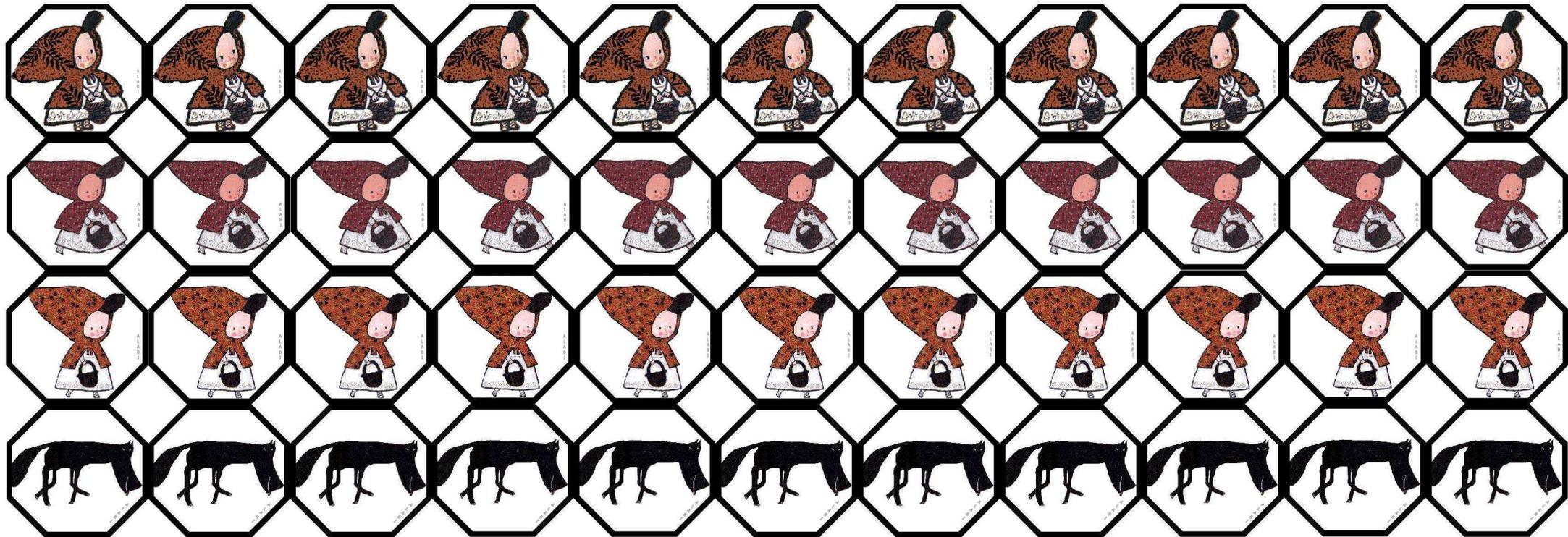
Remarques : on peut changer la règle : le nombre le plus grand, ou encore, avancent ceux qui ont « autant que » (on utilise alors un dé ou une roulette référence).

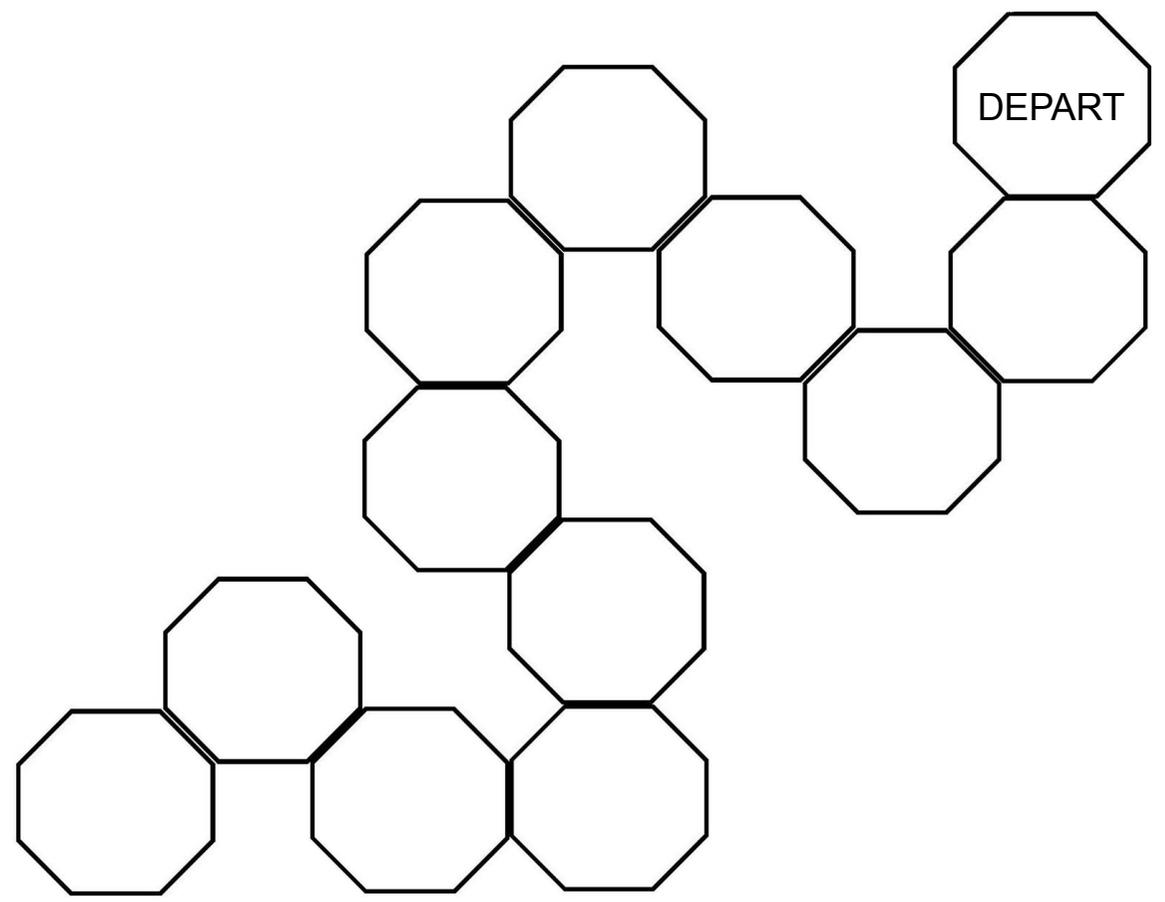
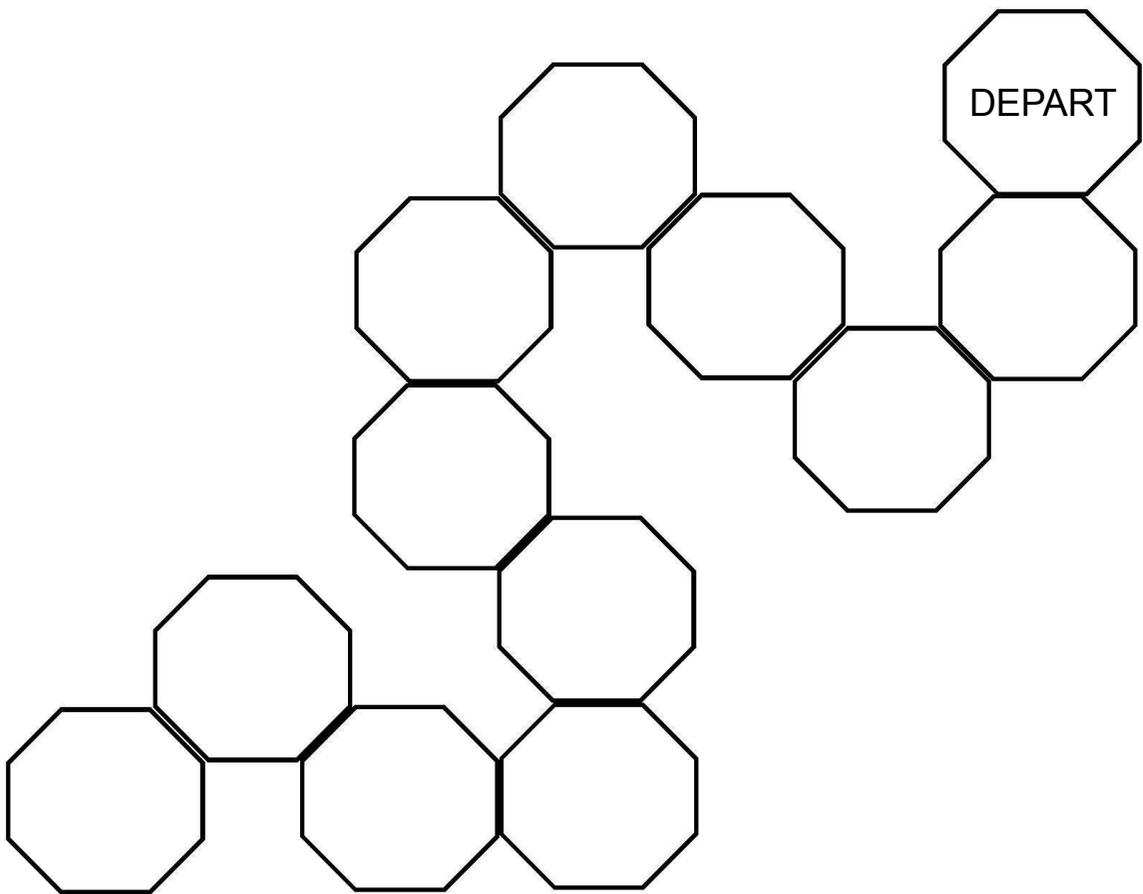
Pour une meilleure tenue du jeu, il vaut mieux poser du Velcro.





Étiquettes à imprimer au format A3





À imprimer en double. Photocopier au format A3.